



CONTEMPORARY ISSUES IN SOCIAL
SCIENCES AND HUMANITIES EDITED
BY WILLIAM H. TAYLOR
EDITED BY WILLIAM H. TAYLOR

ISBN 978-605-82949-8-1

All parts of this publication are protected by copyright law.

© AGP 2017

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, photocopying, recording or otherwise, without prior permission of the publisher.

Published by AGP Research.

AGP Research is an Imprint of Mayaa Education.

London & Istanbul

AGP Academic Research. Cover

Design: David Alexander

86-90 Paul Street, London, EC2A 4NE, UK.

www.uagp.org

All rights reserved.

© 2017

AGP

ALL RIGHTS RESERVED

Artistic Object in the Digital Game World

Burak Muhammet GÖKLER

Research Assistant in Art History, Atatürk University, Turkey

*Corresponding Author, E-mail: (burak.gokler@atauni.edu.tr)

Abstract

Humankind has been in a continuous development from the beginning of his existence until today, according to the geographical and climatic conditions of the world, in which we live. The art, which had started from the wall paintings that were thought to be the first works of art, have reached the best point that could be achieved with the developing industry and the rise of the intellectual qualifications, where the mankind do not have to struggle with the nature. It is also possible to observe the reflections of the virtual world, while two and three dimensional visual arts have been continuing their presence, within the era that we are in, which is called the age of technology.

Computers and informatics, and internet are among the most important inventions of the age of technology. Starting with the years of 1990-2000, these two important elements have taken people away from the real world and moved them into a separate world called digital media/space. In this environment, which is also called the virtual world and a concept of another the world inside the world is created, the products are gathered under the name of "digital art". "Digital art" is a collection of artworks produced in the computer environment, and while they are not physical, they can be felt by the sensorial organs.

In the field of digital gaming, it is a matter of debate whether the artistic elements involved are pieces of art or not. An artistic stage is presented to the player through using the existing artistic elements as handcrafts, architecture and artworks placed in the games, which carry the features of the historical periods, such as clothes, furniture, and objects of daily use. In our Paper, a detailed study on these elements will be presented under the light of a sample game.

Keywords: Art, Digital Game, Digital Art, Game, Versailles Palace, Notre Dame, Assasssin's Creed Unity

Özet

İnsanoğlu, var olduğu günden zamanımıza kadar yaşadığı dünyanın coğrafi ve iklimsel şartlarına göre sürekli bir gelişim göstermiştir. İlk sanat icraatı olduğu düşünülen duvar resimlerinden başlayan sanat, insanın doğayla mücadele etmek zorunda kalmadığı, gelişen sanayi ve düşünsel niteliğin yükselmesi ile ulaşabileceği en iyi noktalara varmıştır. İçerisinde bulunduğumuz teknoloji çağı olarak isimlendirilen dönemde iki ve üç boyutlu görsel sanatlar varlığını devam ettirirken sanal dünyadaki yansımalarını izlemek de mümkündür.

Teknoloji çağının en önemli buluşları arasında; bilgisayar ve bilişimleri ile internet yer almaktadır. Bu iki önemli unsur, özellikle 1990-2000’li yıllardan başlayarak insanları bulunduğu gerçek dünyadan koparıp dijital ortam/alan denilen ayrı bir dünyaya taşımaktadır. Sanal dünya olarak da adlandırılan ve dünya içerisinde dünya kavramının yaratıldığı bu ortamda üretilenler “dijital sanat” adı altında toplanmaktadır. “Dijital sanat”, fiziksel olmayan ancak duyu organları ile algılanabilen nesnelerin, bilgisayar ortamında üretilmesiyle ortaya konulan eserlerdir.

Dijital oyun alanında görülen sanatsal öğelerin sanat olup olmadığı tartışma konusudur. Oyunlar içerisine yerleştirilmiş dönem özelliği gösteren kıyafet, mobilya, günlük kullanım eşyası gibi el sanatları ile mimari, resim gibi var olan sanat unsurlarının işlenmesiyle oyuncuya sanatsal bir sahne sunulmaktadır. Bildirimizde, kullanılan bu unsurların örnek oyunlar ışığında detaylı çalışmaları sunulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Digital Oyun, Digital Sanat, Oyun, Versay Sarayı, Notre Dame, Assassin’s Creed Unity

GİRİŞ

Teknoloji Çağı olarak isimlendirdiğimiz XXI. yüzyılda dünyadaki coğrafi kısıtlamaların ve fiziksel engellerin ortadan kalktığı görülmektedir. Bunun en önemli sebepleri arasında internet, bilgisayar ve bu iki teknoloji harikasının beraberinde getirdiği yenilikler sayılabilir.

Bulunduğumuz yüzyılın sanat dünyası, gelişen teknolojiyle yakın bir etkileşim içerisinde. İnsanoğlunun ortaya çıktığı ilk günden itibaren, mağara resimlerinden başlayarak günümüze kadar, inançları başta olmak üzere sahip olduğu kültürel özelliklerle birlikte; tapınak, kilise, piramit, cami, duvar resimleri, fresk, tablo, mozaik, heykel, vazo, el sanatları gibi pek çok sanat eseri ortaya koymuştur.

Teknolojiyle birlikte insanların hayatları ikiye ayrılmıştır ki, bunlar reel ve sanal dünyalardır. Dijital dünya olarak da isimlendirilen bu yaşam alanına, nasıl yaşantılar taşındıysa sanatsal eserler de, her ne kadar ülkemizde fazla yaygın olmasa da, dijital ortama taşınmış, artık dijital ortamda üretilmeye ve tüketilmeye başlanmıştır. Bu sanal ortamda; fiziksel olmayan ancak duyu organları ile algılanabilen nesnelerin, bilgisayar ortamında üretilmesiyle meydana getirilen eserlere ise “dijital sanat” ismi verilmiştir.

Sanal ortamda üretilen ve dijital sanatın en önemli yansımalarından birisi de oyunlardır¹. Aksiyon, macera, korku, yarış, savaş, spor, simülasyon, strateji gibi pek çok alt seçeneği bulunan bilgisayar oyunlarının ilki; 1961 yılında Steve Russell tarafından yapımına başlanan ve 1962 yılında piyasaya sürülen Spacewar oyunudur [1]. Daha sonra 1972 yılında Nolan Bushnell tarafından atari oyunları üretilmeye başlanmıştır [2]. 1990-2000’li yıllardan sonra daha yayınlık kazanmıştır. Bilgisayar oyunları zamanla daha da gelişerek oyunculara gerçek bir ortam sunmaktadır, bununla birlikte playstation, xbox ve nintendo gibi oyun makinaları atari geleneği devam ettirmekte, aynı zamanda bilgisayar oyunlarından daha fazla rağbet görmektedir.

Oun denildiğinde genel olarak; içi boş, gereksiz, zaman kaybına neden olan, fayda vermeyen, hatta zarar veren bir unsur olarak değerlendirilebilir. Eğer bu perspektiften bakılırsa bilgisayar oyunlarının hem akademik anlamda geri plana atıldığı, hem de oyunların tesir gücünün farkında olunmadığının ve sanatsal evrenle olan bağlantısının anlaşılmadığının açık bir göstergesi olduğu anlaşılabılır.

Dijital oyunların bir sanat olup olmadığı araştırmacılar arasında bir tartışma konusu olmuştur. New York’un modern sanat müzesi MoMA’nın önemli küratörlerinden Paola Antonelli, Pac-Man, Tetris, Myst, Sims, Passage, Limbo ve Sleep is Death gibi oyunlardan oluşan bir sergi düzenlemiştir. Antonelli, bir yazısında ise oyunların bir sanat eseri olduğunu da açıkça ifade etmiştir [3]. Buna karşı İngiliz the Guardian Gazetesi’nin sanat eleştirmeni Jonathan Jones; video oyunlarının bir sanat

¹ Dijital ortamda üretilen ve içerisinde canlandırılmış grafikler ile desteklenen, oyuncunun göz ve el koordinasyonu ile biçimlenen, etkileşim üzerine belirli alt disiplinlere sahip çok yönlü dijital simülasyonlara dijital oyun denilmektedir.

olmadığını, oyunların Picasso ve Van Gogh’la aynı mekânda sunulmasının sanatla alakasız olduğunu ve dijital oyunların sadece bilgisayar ortamında üretilen oyun parkından başka bir şey ifade etmediğini söylemiştir [4]. Yine, Roger Ebert’ın “*Video Oyunlar Asla Sanat Olamaz*” adlı makalesinde oyunları sanatın dışında tutmaktadır [5]. Ancak, bilgisayar oyunlarını sanat olarak görülmesinin nedeni, aslında sinema sanatının “sanat” olmasıyla aynıdır. Çünkü oyunlar, sinemanın bir üst modelidir. Sinemanın içerisinde barındırdığı bütün dinamikleri içermekle birlikte, yeni bir boyut olarak değerlendirilen interaktiviteyi ekler. Bunun sonucunda tasarımcının sınırladığı oranda, oyuncu tarafından kontrol edilebilir ve yeni bir sinematografi² modeli olma niteliği kazanır. Bu da, resim, fotoğraf ve sinema evriminin bir sonraki aşaması niteliğindedir [6].

Hem bilgisayar hem atari hem de günümüzde artık insanların vazgeçilmezleri arasında bulunan, cep telefonları ve internet üzerinden oynanan oyunlar artık tarihin, sanatın, kültürlerin en önemli teşhir alanıdır. Oynayan kişiler üzerinde, diğer birçok sanat eserleri içerisinde daha fazla psikolojik etki eden ve öğreticiliği üstlenen bir alan halini almıştır ki, bugün ortalama 2-3 yaşındaki çocuktan başlayıp yaklaşık 40’lı yaşlara kadar geniş bir insan kitlesine hitap etmektedir. Bununla birlikte küresel olup herkese eşit bir şekilde sunulmakta, ulaştığı kitle sayısı milyonları hatta milyarları bulmaktadır. Ayrıca, sanatın, sanat eserinin ulaşamadığı birçok yer bulunurken internetin ve oyunun ulaştığı, etki ettiği insan sayısı daha fazladır. Biraz daha derin bakıldığında oyunlar bir endüstriyel kültür alanı haline gelmiştir ancak bu, farklı ve tartışmalı bir mesele olduğu için bahsetmeden geçeceğiz.

Sınırları-sınırlamaları olmayan ve hayal edilemez tasarımların ortaya konulduğu oyunları tasarlayan firmaların piyasaya çıkardığı oyunları göz önünde bulundurduğumuzda, oyun kurgusu içerisinde; dönemin tarihi, kültürü, kıyafetleri, yaşam tarzları, kullanılan eşyaları, dönemin savaşları-savaş aletleri ve tarihi karakterleri gibi pek çok unsuru kolaylıkla modelleyip tüketicinin hizmetine sunmaktadır. Tasarlanan kurgunun her döneme uygun olarak verilmesiyle birlikte oyuncunun adeta oyun içerisinde kendisini hissetmesi ve sanki oyun içerisinde verilen dönemde olması, bu kurgu içerisinde verilen mekânların, müziğin, coğrafi tasarımların, grafiklerin vb. unsurların birebir gerçek olarak sunulmasından ve interaktiviteden kaynaklanmakta olduğu düşünülebilir.

Bugün İstanbul’un fethini, hipodromdaki araba yarışlarını, tarihi içerisinde Ayasofya’yı, II. Dünya Savaşı’nı ve birçok olay görsel bağlamda sinema üzerinden insanlara anlatılabilir. Ancak bütün bu olaylar bir bilgisayar oyunu halinde modellenip tasarlanarak adeta II. Dünya savaşında mücadele eden bir asker, Ayasofya’yı inşa eden bir usta, ya da İstanbul’u fetheden bir komutan da olunabilir ve bunların hepsi oyuncuya bırakılarak gerçekleştirilir.

² Cinematography is a general term that covers everything about motion picture in art, and is the discipline of making camera preferences when recording continuously. (see for detail: Nijat Özön, Cinema Television, Video, Computerized Cinema Dictionary, Kabalcı, İstanbul 2000; Riciotto Canudo, The Birth of A Sixth Art, French Film Theory and Criticism: A History/Anthology 1907-1939, Princeton University Press, New Jersey, 1988.

Bütün oyunlar olmamakla birlikte tarihi ve sanatsal nesneleri içerisinde barındıran oyunlar bulunmaktadır. Bu oyunlar içerisinde bulunan sanatsal nesneler, kurgu, etki ve öğretici yanları bir örnek üzerinden bahsedilecektir.

Assassin's Creed Unity

Assassin's Creed Unity (Suikâçların İnanç Birliği), Ubisoft tarafından üretilen, 1789 yılındaki Fransız Devrimi sırasında Paris'te meydana gelen tarihi olayları anlatan, içerisinde dönemin sanatsal özelliklerini, yaşantısını, kültürünü barındıran aksiyon ve macera oyunudur [7] (**Fig. 1**). On farklı stüdyoda geliştirilen oyun, Paris sokaklarında geçmektedir. Baskıcı otoriteye karşı ayaklanan halkın kanı ve kaosun hâkim olduğu sokaklarda, Arno adındaki genç bir adam, ihtilalin arkasındaki güçleri ortaya çıkarmak için çaba sarf etmektedir. İlk başlarda bu ayaklanmayı telafi için mücadele eden Arno, sonrasında halkın yanında yer alarak asillere karşı savaşmakta ve bu onu mükemmel bir suikastçı haline getirmektedir [8].

Oyuncunun, oyun içerisindeki yansıması olan Arno, gerçekte Arno Victor Dorian isimli ve 1768 yılında doğduğu bilinen ancak ölüm tarihi belli olmayan, Fransız Devrimi sırasında faaliyet gösteren, yarı Fransız yarı Avusturyalı bir suikastçıdır. Babasının ölümünden sonra Versailles Sarayı'nda yaşayan soylu bir aile tarafından yetiştirilmiş, son olarak da 1789 yılında suikastçılara katılmıştır [9] (**Fig. 2**).

Oyunun başlangıcında, Arno'nun çocukluk yılları kısa bir şekilde oyuncuya aktarılmaktadır. Oyuncu bizzat olaya şahit olmaktadır ve sarayın girişinde modellenen insanların dönemin kıyafetleri içerisinde verilmesi dikkat çekicidir. Bununla birlikte Arno'nun babasıyla Versailles Sarayı'na girişi (**Fig. 3**) ve saray içerisinde geçen olaylar tarihi akışı içerisinde modellenerek yüksek grafiklerle verilmiştir. Bu esnada açılan pencereden oyuncuya Versailles Sarayı ile ilgili kısa notlar sunulmaktadır (**Fig. 4**). XIII. Louis zamanında av köşkü olarak yapılan Versailles Sarayı, 1682'de XIV. Louis zamanında genişletilerek mahkeme ve hükümet binası olarak kullanılmıştır. Daha sonra Fransız Devrimi'ne kadar saray olarak faaliyet göstermiştir. 1837 yılında Kral Louis Philippe'nin zamanında müze haline dönüştürülen [10] eserin, plan ve cephe düzenindeki kırılmalarla birlikte, heykelleri, fonksiyonsuz mimari elemanları, havuzu, bahçesi, fiskiyeleri Barok Sanatının yansımasıyken, sarayın ön cephesindeki yatay çizgilerle bölünmesi klasik tarzdadır. İç mimarideki birçok altın yaldızlı süslemeler ise Rokoko'nun etkisidir. Eserin önemli mimarları arasında yer alan ve Fransız Baroğu'nun öncüsü sayılan Jules Hardouin Mansart, eserin cephe düzenlemesini tasarlayan ve aynı zamanda oyunda detayları ile sunulan Aynalı Galerî'yi yapan kişidir. (**Fig. 5**). Fransız Baroğu'na damgasını vuran ve pek çok eserin çatısını örten "*Mansart Çatı*" ise François Mansart'a aittir. Bu çatı stili hem Versailles Sarayı'nda hem de diğer eserlerde görülmektedir.

Assassin's Creed'de, sarayın içerisinde heykellerin ve XVI. Louis'in tablosunun yer aldığı koridorda, karakterin başını çevirip tabloya bakması, resmin önemine vurgu yapmakta ve sahneyi

tablo üzerine yoğunlaştırarak dikkatleri toplamaktadır. XVI. Louis devrimden önce Fransa ve Navvara'nın kralıdır. Ancak, ihtilal sırasında vatan hainliği suçlaması ile giyotinle idam edilmiştir (**Fig. 6**). Tablo, 1779 yılında Antoine François Callet tarafından 274 x 194 cm ölçülerinde yağlı boya tekniğinde yapılmıştır [11]. (**Fig. 7-8**). Bu durum aslında tarih, kültür ve turizmin önemli bir yansımasıdır.

Her ne kadar birçok kişi tarafından Versailles Sarayı bilinse de, oyunla birlikte sanattan ve tarihten haberdar olmayan binlerce kişiye bilgilendirici ders niteliğindedir. Oyunun başrolünü üstlenen Arno, oyunla tarih sayfalarında tekrar doğmakta ve bilinirliği arttırılmaktadır. Ayrıca, saray içerisinde yer alan dekoratif düzenleme, heykeller, dönemin kıyafetleri, bahçe sanatı oyuncuya sunularak görsel interaktiviteli bir sunum sağlanmaktadır.

Saray içerisinde sunulan kısa bir sinamatografiden sonra İdealizm ve interaktivite sahneye girmektedir. Buradan itibaren artık, oyuncu Arno olmuştur. İdealizm bu durumda iki önemli unsura sahiptir. Birincisi, oyuncunun bakış noktasından hareketle oyunun programlanmasıdır. Böylelikle eser, özbelirlenimli değil, izleyici belirlenimlidir ve bu hususun yarattığı psikolojik etkilerle, oyuncunun kendisi oyunun bir parçası haline gelmektedir. Grant Tavinor, *“Oyun yapımcılarının bu duygusal potansiyelin farkında olduğunu ve buna göre imgeye dayalı algısal dayanak noktaları oluşturduğunu ifade etmektedir”* [12]. İdealizm ile ilgili diğer önemli durum ise oyunun başkarakterinin idealize edilerek oyun hikâyesinde; evrensel vasıflara sahip herkese örnek teşkil edecek doğrultuda ortaya konulmasıdır ki, bu birçok oyunda görüldüğü gibi Assassin's Creed Unity'te de açık bir biçimde ortadadır.

Oyuncu, Arno olarak bugünün de en önemli sanat merkezlerinden biri olan Paris sokaklarında gezmektedir. Bu sırada Arno'nun gözünden Paris şehri, dönemin yaşantısını canlandıracak bir biçimde oyuna yerleştirilmiştir (**Fig. 9**). Paris sokaklarında, Fransa'nın geleneksel kıyafetleri dikkat çeken önemli öğelerinden biridir. Kadınların giysileri bol kollu, omuzlardan ve göğüs bölümünden vücuda oturan ve diğer kısımları dökümlü biçimdedir (**Fig. 10**). Son derece detaylı şekilde modellenen insanlar ve elbiseler, sanatın önemli bir parçası olan müziğin dans konfigürasyonu ile sunulmaktadır. Böylece hem o dönemde sanata verilen önem hem de kültür geçmişi yansıtılmaktadır (**Fig. 11**). Ayrıca, sokaklar ihtilalin etkilerine de sahne olmaktadır (**Fig. 12**). Savaşa sahne olan Paris'in caddelerini saran Fransız evleri o kadar başarıyla yerleştirilmiştir ki, bütün olaylara tanıklık etmekte ve Paris'i ve evlerin mimari özelliklerini oyuncuya rahat bir şekilde vermektedir.

Paris sokaklarında dönemin birçok mimari yapısı da Formalizmle birlikte gerçeğe uygun olarak 3D modellenerek oyuncu, oyunun her noktasını görebileceği, içerisine girebileceği, çatısına

çıkabileceği, hatta her detayına bakılabileceği şekilde tasarlanmıştır. Bu da Maniyerizm'in etkisidir³ [13] (**Fig. 13**).

Oyunda Paris'te yer alan birçok mimari ve sanatsal eser oyuncuya sunulmaktadır. Ancak eserlerin hepsine değinilmesi imkânsızdır. Örnekler arasındaki en dikkat çeken eserlerden birisi Bastille Kalesi'dir. Dikdörtgen planda sekiz kuleli olarak inşa edilen kalenin ilk taşı 1369 yılında konulmuştur. Şehrin savunmasını güçlendirmek için V. Charles zamanında inşa edilen eser, ilk olarak önünde hendeği olan, iki kuleli olarak yapılmıştır. Daha sonra iki kule daha eklenerek kuvvetlendirilmiştir. 1393'de Kral VI. Charles zamanında dört kule daha ilave edilerek kuleler son sayısına ulaşmıştır. Bir dönem hapishane olarak da kullanılan yapı, ihtilalin ardından yıkılmıştır [14] (**Fig. 14**). Oyunda dikkat çeken bir diğer örnek ise Louvre Müzesi'dir. Louvre'un yapılışı 1190'lı yıllarda Philippe Auguste'un Paris şehrini koruma amacı ile başlamıştır. Bir kale olarak inşa edilen yapı, yaklaşık 500 yıl sonra Kral I. François tarafından kraliyet sarayı olarak tekrar yenilenmiştir. 1793 yılında Fransa'nın ilk müzesi olarak açılan saray, 1932 yılında son halini almıştır [15]. Barok tarzda inşa edilen eserin oyun içerisinde, dönemindeki orijinal haliyle verilmesi, yani yapının iki kanadının henüz eklenmemiş olması, oyunun gerçeğe yakınlığını ve tarih bilgisini göstermektedir. Bugün içerisinde Mısır, Yakın Doğu, Yunan, Roma ve Osmanlı gibi pek çok medeniyetin eserleri sergilenmektedir. (**Foto. 15**)

Arno'nun Paris sokaklarında karşısına çıkan bir diğer yapı Millet Meclisi'dir. 1726 yılında inşa edilen eserin tapınak biçimindeki girişi, üçgen alınlığı Roma idealizminin etkisidir. Tarihi yapının iç tasarımıdaki süslemeleri ise Rokoko ve Ampir'in yansımasıdır. Devrimden sonra okul olarak kullanılırken, 1843'den itibaren meclis binası olarak faaliyet göstermiştir (**Fig. 16**).

İlk olarak Fransa'da doğan ve oyun içerisinde eserlerle birlikte yerini alan Gotik Sanat, 1140'lı yıllarda ortaya çıkmıştır [16] [17]. Kaynağı Kuzey Fransa'da Sens, Reims ve Rouen piskoposlukları olan Gotik, buradan bütün Avrupa'yı etkisi altına almıştır [18]. Gotik yapılar, dinin daha çok etkin olduğu dönemde, Tanrı'ya ulaşmak için inşa edilmiş, yüksek beden duvarlarına ve kulelere sahip olan, kaburgalı tonozun, uçan payandaların ve sivri kemerlerin yoğun olarak bulunduğu mimari yapılardır [16]. Oyun içerisinde gotik tarzda göze çarpan iki eser bulunmaktadır. Bunlardan birincisi Sainte Şapeli'dir. Gotik Sanatının en güzel vitray camlarına sahip olan ve üzerinde İncil'den seçme konuları barındıran şapel, 1239 yılında IX. Louis tarafından kutsal emanetlerin saklanması için inşa edilmiş bir kilisedir [19] (**Fig. 17**). Diğer örnek ise ezici büyüklüğü ile oyunun her yönünde dikkat çeken Notre Dame Katedralidir. Meryem Ana'ya ithafen isimlendirilen eser, ilk Gotik katedrallerinden biridir. Yapımına Kral VII. Louis zamanında 1163 yılında başlanılmış ve 1345 yılında tamamlanmıştır [20]. Dış cephede yer alan üçlü portali, sivri kemerleri, Tanrı'ya doğru yükselen kuleleleri, ilk kez

³ Mannerism is defined as movement and exaggeration in Western art.

kullanılan destek payandaları, Gotik tarzdaki heykelleri, iç mimaride ise nefleri, gül pencereleri, kaburgalı tonozları, üst galerileriyle birlikte oyuncuya birçok detay sunulmuştur (**Fig. 18-20**).

Sonuç

Dijital dünyanın vazgeçilmezleri arasında bulunan oyunlar, insanların kolay bir şekilde ulaşabildiği, oynamaktan zevk aldığı, duygularını, hislerini yeniden canlandığı ve birçok şeyi yapabildiği yer haline gelmiştir.

Teknolojinin bizlere getirdiği yenilikler arasında hayatımızı kolaylaştıracak birçok buluş yapılmıştır. Ancak, insanların hayatlarını kolaylaştırmak her zaman yeterli olmamaktadır. Getirilen kolaylıklarla beraber insanların duygusal haz yaşayabileceği, içerisinde oluşan boşluğu doldurabileceği yeni şeylerinde ortaya konulması gerekmektedir. Günümüzde bu duygusal hisleri doyuracak yeniliklerden biriside oyunlar olmuştur. Tarih boyunca insanların teknoloji sayesinde ürettiği oyunlar olmuştur. Örneğin hipodromlarda düzenlenen yarışlar, kolezyumlardaki kıyasıya mücadeleler ve amfi tiyatrolardaki gösteriler, çağın teknoloji ve oyun gereksinimini gözler önüne sermektedir.

Oyunlar, interaktiviteyi içerdiği için sinema sanatının bir üst modeli olarak görülmektedir. Çünkü sinemada karşılıklı bir etkileşim söz konusu değilken, burada hem sunulan oyun içerisindeki kurgu, tüketiciyi etkilemekte hem de tüketici oyunun başkahramanı olduğu için oyunu etkilemektedir. Bu etki göz ardı edilmemelidir. Ancak, dijital sanatın ve oyunun ülkemizde akademik anlamda yeteri kadar anlaşılmadığı açıktır.

1960'lı yıllarda insanların hayatına girmeye başlayan, 2000'li yıllarla birlikte iyice yaygınlaşan ve şuan en iyi grafiklerle sunulan oyunlar, sanatsal anlamda da orjinalinden ayırt edilmeyecek biçimde tasarlanmaktadır. Bu örneklerden en iyisi milyonlarca oyuncuya ulaşan "*Assassin's Creed Unity*'dir".

Bir oyunun ötesinde olan ACU, içerdiği sanatsal nesnelerle, kurgusuyla, yüksek çözünürlükteki grafikleriyle ve başarılı bir biçimde işlenen detaylarıyla adeta oyuncuya gerçek bir ortam sunmaktadır. Oyunun konu edindiği 1789 yılındaki Fransız Devrimi ve Paris şehrinde bulunan sanatsal ve mimari eserler gerçeğe uygun biçimde sanal ortamda işlenmiştir. Oyuncu, oyun sırasında bütün sanatsal grafiklerden ve sahneyi destekleyen müzikten etkilenmektedir. Ortaya konulan oyunla birlikte aslında bir kültür ve turizm tanıtımı yapılmaktadır. Paris'deki dönemin yaşantısı, tarihi, kültürü ve eserleriyle, oyun sayesinde bütün dünyaya ve geniş bir yaş kitlesine kolay bir biçimde ulaşmaktadır.

İnternetle birlikte küçülen dünyada, sanal sınırların kalktığı bir gerçektir. Sanatla ilgisi olmayan ya da sanatla uğraşmayan insanlara doğrudan sanat anlatımının yapılması mümkün değildir. Ancak insanlara sevdikleri ya da uğraşmaktan zevk aldıkları şeylerle birlikte sanatın verilmesi, aslında insanların farkında olmadan sanata ilgi duymasına ya da bilgi sahibi olması sağlanmaktadır. Bunların

en güzel örneklerinden biriside oyunlardır denilebilir. Türk kültür ve turizminin gelişmesi adına ülkemizde de benzer oyunların üretilmesi ve böylelikle daha geniş kitlelere tarih ve sanat bilincinin aşılınması sağlanabilir.

References

- [16] B. Klein, «The Beginnings of Gothic Architecture in France and its Neighbors,» %1 içinde *Elements of Religious and Secular Gothic Architecture, Gothic Architecture, Sculpture, Paintin,,* Chine, H.f. Ullmann, 2010, pp. 28-116.
- [2] B. P. Mark J.P. Wolf, *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge Taylor & Francis Gruop London and New York, 2003.
- [6] D. Denizel, «Computer Games as a New Age of Art,» *Journal of Philosophy and Social Sciences*, no. 13, 2012, pp. 107-143.
- [11] D. Greenberg, «Comporative Regicides: King Charles I Of England and King Louis XVI of France,» 2014.
- [12] G. Tavinor, *The Art of Videogames*, England, 2009.
- [10] <http://en.chateauversailles.fr/discover/history#louis-xiii-and-versailles1607-1638>.
- [9] http://www.ign.com/wikis/assassins-creed-5-unity/Arno_Victor_Dorian.
- [15] <http://www.louvre.fr/en/histoirelouvres/history-louvre/periode-2#tabs>.
- [1] <http://www.masswerk.at/spacewar/>, [http://spacewar.oversigma.com/..](http://spacewar.oversigma.com/)
- [21] <http://www.masswerk.at/spacewar/>, [http://spacewar.oversigma.com/..](http://spacewar.oversigma.com/)
- [5] <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art..>
- [8] <https://assassinscreed.ubisoft.com/en-us/games/assassins-creed-unity.aspx>.
- [4] <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art..>
- [7] <https://www.ubisoft.com/en-GB/game/assassins-creed-unity/>.
- [14] J. Howard, *Historical Remark and Anecdotes on the Castle of Bastille*, London : Translated from the French Published in 1774, 1780.
- [17] N. Pevsler, *An Outline of European Architecture*, London: Gibbs M. Smith Inc, 2014.
- [3] P. Antonelli, «Video Games, 14 in Collection, for Starters,,» no. http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters., Retrieved December 2012.
- [20] P. Tonazzi, *Florilège de Notre-Dame de Paris (anthologie)*, Paris: Arlêa, 2007.

- [19] R. Branner, «Painted Medallions in the Sainte Chapelle In Paris,» *American Philosophical Society*, cilt 58, 1968, pp. 1-42.
- [18] S. Germaner, «Gothic Style,» *Eczacıbaşı Art Encyclopedia*, cilt II, 1997, pp. 690-694.
- [13] S. Little, *Isms Understanding Art*, London, United Kingdom: Universe, 2004.

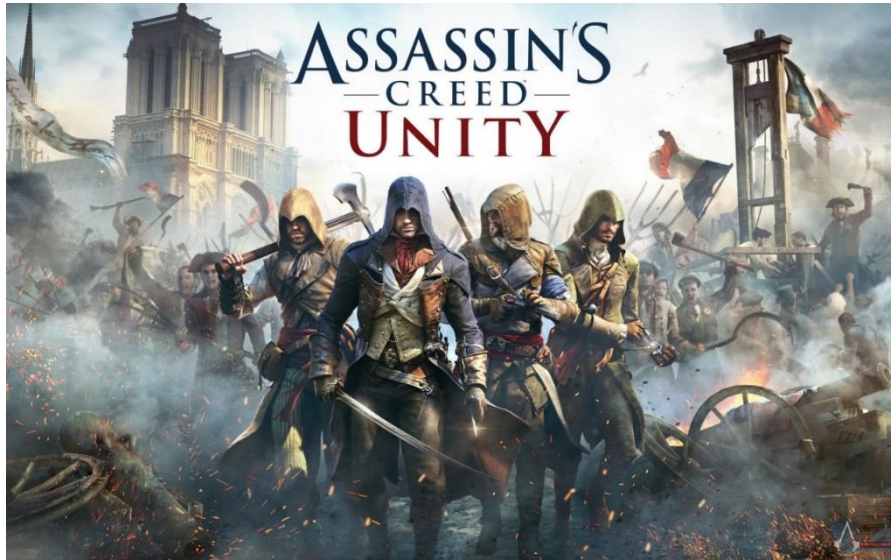


Fig. 1: Assassin's Creed Unity



Fig. 2: Knowledge about Arno Vitory Dorian in Game



Fig. 3: Entering the Character into the Palace of Versailles in the Game



Versailles Palace in Real



Fig. 4: Information about Versailles Palace in Game



Fig. 5: Hall of Mirror in Game



Hall of Mirror in Real



Fig. 6: XVI. Louis's Execution in the Game



Picture made by French artist Isidore Stanislas Helman in 1794



Fig. 7: Versailles Palace Corridor and Statues in the Game



Versailles Palace Corridor and Statues in the real



Fig. 8: Made by Antoine-François Callet XVI. Louis'in Painting in the Game



Made by Antoine-François Callet XVI. Louis'in Painting in the Real



Fig. 9: Paris Streets and Market Place



Fig. 10: Noyes with Traditional French Clothing



Foto. 11: 18th. Century Paris Streets and Everyday Life



Fig. 12: War in the streets of Paris, Arno is the most important part of this war. Architectural structures and guillotines draw attention behind the stage



Fig. 13: Manieryzm Effects

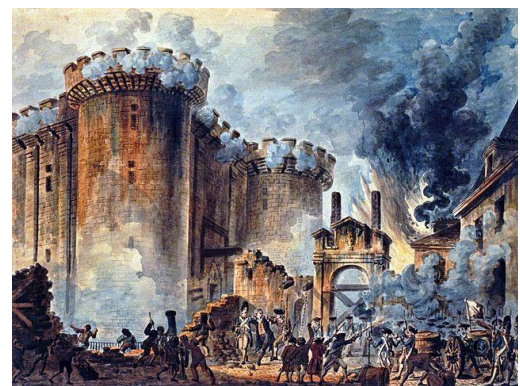


Fig. 14: Bastille Castle and made by Jean-Pierre Houel oil Painting



Fig. 15: Louvre Palace in Game



Louvre Palace in Real



Fig. 16: National Assembly in Game



National Assembly in Real



Fig. 17: Inside of Sainte Chapel in Game



Inside of Sainte Chapel in Real

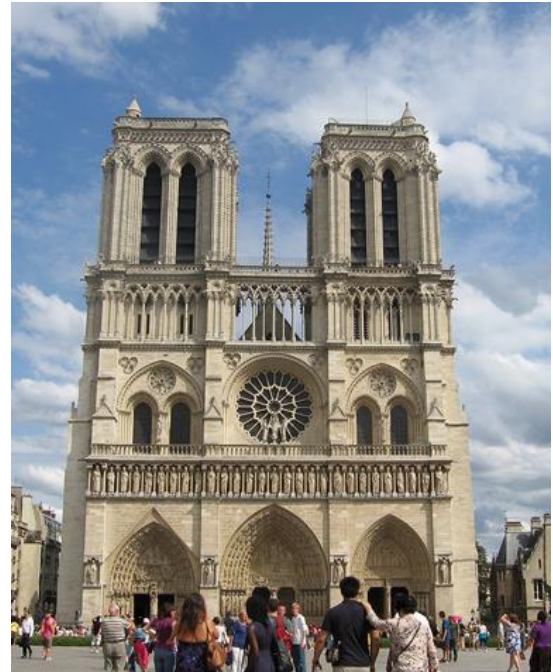


Fig. 18: Paris and Notre Dame Catedral



Fig. 19: Paris and Notre Dame Catedral



Fig .20: Paris and inside of Notre Dame Catedral